

ОРЛОВ Дмитрий Владимирович

**СУБКУЛЬТУРА РОЛЕВИКОВ
В СОВРЕМЕННОМ РОССИЙСКОМ ОБЩЕСТВЕ**

Специальность 22.00.06 – Социология культуры, духовной жизни

Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата социологических наук



Саратов 2009

Работа выполнена в ГОУ ВПО «Саратовский государственный
технический университет»

Научный руководитель: доктор социологических наук, профессор
Ярская-Смирнова Елена Ростиславовна

Официальные оппоненты: доктор социологических наук, профессор
Ивченков Сергей Григорьевич

доктор социологических наук, доцент
Волкова Ольга Александровна

Ведущая организация: Институт социологии РАН, г. Москва.

Защита состоится «12» ноября 2009 г. в 12 часов на заседании
диссертационного совета Д 212.242.03 при ГОУ ВПО «Саратовский
государственный технический университет» по адресу: 410054, Саратов,
ул. Политехническая, 77, Саратовский государственный технический
университет, корп. 1, ауд. 319.

С диссертацией можно ознакомиться в научно-технической
библиотеке ГОУ ВПО «Саратовский государственный технический
университет». Автореферат размещен на сайте университета www.sstu.ru.

Автореферат разослан «12» октября 2009 г.

НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА КГУ



0000620607

Ученый секретарь
диссертационного совета

В.В. Печенкин

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования определяется необходимостью анализа трансформации жизненных стилей молодежи в современном российском обществе. Новые молодежные субкультуры и движения позволяют реализовать потребность в социальной принадлежности, культурной нише, сформировать отличительный стиль и идентичность, предоставляя человеку в индивидуалистическом обществе новые возможности солидарности, недостаточные в традиционных социальных институтах. Ролевые игры живого действия позволяют создавать или реконструировать любую историческую или вымышленную культурную среду, способствуют самовыражению, реализации творческих способностей.

Разнонаправленные тенденции расширения возможностей жизненного выбора молодежи при одновременном росте факторов риска по-новому формулируют повестку дня государственной молодежной политики. Если в период рыночных реформ поддержка молодежи со стороны государства не была первостепенной задачей, то сегодня внимание к молодому поколению на политическом уровне настолько велико, что Президентом Российской Федерации Дмитрием Медведевым 2009 год был объявлен Годом Молодежи. Дискурсивное поле современной молодежной политики включает органы власти, бизнес, СМИ и общественность в качестве агентов поддержки молодежных инициатив и проектов, мобилизующих ценности успешности, предприимчивости, знания этнокультурных традиций, профессионализма и творчества. Являясь одной из наиболее массовых досуговых субкультур, ролевое движение обладает значительным социальным потенциалом проведения регулярных мероприятий как регионального, так и всероссийского масштаба с многотысячным участием молодежи. При этом субкультура сохраняет горизонтальный характер самоорганизации, не допуская жестких иерархий, централизации и фиксации культурных стандартов, специфических для многих других общественных движений.

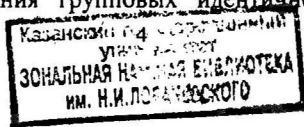
На фоне процессов фрагментации и роста разнообразия молодежной культуры возрастает роль мультикультурной молодежной политики как интегрирующей стратегии, способной мобилизовать конструктивные отношения молодежи, государства и общества. Однако, существующие сегодня попытки органов власти наладить сотрудничество или осуществить патронат над ролевым движением терпят неудачи ввиду отставания данной субкультурой традиций независимости и неформализуемости, даже если это негативно сказывается на социальном статусе. Ориентация данной субкультуры на самобытность и независимость является фактором, затрудняющим установление паритетного контакта со стороны молодежной политики, вновь поднимает

вопрос о значимости исследований, направленных на выявление особенностей и специфики данного молодежного объединения.

В современных условиях задача написания обобщенного социального портрета молодежи чрезвычайно усложняется, требуя охвата разнообразных жизненных стилей и стратегий потребления в многополярном пространстве влияний со стороны культурной индустрии, гражданского общества, государственной политики и групп сверстников. Внимание к конкретным молодежным субкультурам и практикам сфокусировано правилами социологического воображения, позволяющими понять человеческое многообразие в контексте социокультурных изменений. Перспектива исследования особенностей ролевой субкультуры в контексте современных проблем межпоколенческого взаимодействия задает важные ориентиры понимания и диалога. Рефлексия проблематики таких феноменов культуры общества, как ролевое движение, позволяет более объемно и всесторонне понять смысл и перспективы социальных изменений, происходящих в современной России.

Степень разработанности проблемы. Теоретико-методологические подходы к анализу феномена молодежного ролевого движения сформированы в русле основных перспектив социологии культуры. Принципы функционального подхода к культуре как скрепляющей силе социального организма разработаны в трудах социолога Эмиля Дюркгейма. Работы А. Козна и Роберта Мертона определили функционалистский подход к исследованию молодежной культуры в рамках социологии девиаций. Идеи социальной критики, сформулированные Георгом Лукачем и Теодором Адорно, заложили основу для критического понимания культуры как специфической индустрии массового производства. Теория социального конфликта, обоснованная Р. Дарендорфом, подготовила почву для восприятия культуры общества как поля борьбы. В классических трудах М. Вебера, Э. Гидденса, П. Бурдьё намечены важные подходы к анализу социальных практик, которые в совокупности с концепцией Другого, предложенной Г. Зиммелем, и понятием жизненного мира в социологии повседневности А. Шютца, позволяют осуществить интерпретацию молодежных субкультур в духе социальной феноменологии. Теория Т. Парсонса о социальных системах и сформулированный им концепт функциональных требований AGIL дает возможность рассматривать субкультуру ролевого движения с точки зрения социальной системы внутри системы российского общества и культуры.

Пионерами субкультурных исследований стали ученые Чикагской социологической школы, которые в начале 20-х годов прошлого века изучали образ жизни группировок из городских трущоб, уделяя особое внимание механизму трансляции ценностей и норм культуры, особенностям формирования групповых идентичностей (У. Уайт, Ф.



Трэшер, Р. Парк). Социологи данного направления были уверены, что преступления должны рассматриваться в контексте жизни рабочего класса, гетто и трущоб, то есть в контексте формирования идентичности преступных группировок. А. Козн, Р. Мертон, позднее присоединившиеся к этим исследованиям, предположили, что индивиды, не имеющие возможности следовать стратегиям более успешного класса, вынуждены выбирать девиации асоциального типа на пути в своем стремлении к успеху. Концепция транзакционизма (Х. Беккер и С. Козн) послужила переходным звеном от исследований девиации к изучению субкультуры. Дискурс девиации был также подвергнут ряду критических замечаний (А. МакРобби, К. Гриффин, Ф. Козн, Г. Ремафеди) как не объясняющий феномен молодежной преступности и подверженный гендерным стереотипам. В 70-х годах прошлого столетия Центром современных культурных исследований Бирмингемского университета (С. Холл, Т. Джеферсон, К. Гриффин, Ф. Козн), для которого теоретической базой служили теория гегемонии А. Грамши и неомарксистский подход Франкфуртской школы (Т. Адорно, В. Бенджамин, Г. Маркузе и М. Хоркхаймер), популярная культура рассматривалась как постоянно меняющаяся территория. В этом контексте субкультурные практики осмысливались как ритуалы сопротивления индустрии культуры. К середине 80-х был накоплен достаточный материал для того, чтобы переосмыслить теорию субкультур в традициях постмодерна. С. Редхэд, С. Торнтон, А. МакРобби, М. Физерстоун, Т. Беннет обосновывают понятия «гибридность», «нео-племена», «стиль жизни», «клубные культуры».

В отечественной науке выделяется ряд направлений субкультурных исследований: изучение отношения молодежи к субкультурам и неформальным объединениям – Е.Е. Ливанова, В.Ф. Левичева, Ф.Э. Шереги; исследование преступных молодежных группировок – И.Ю. Сундиева, Г.И. Забрянский, В.Г. Еремина; рефлексия внутреннего порядка субкультур и жизненно-стилевых стратегий молодежи – Е.Л. Омельченко, А.Л. Салагаев, А.М. Фишер, Т.Б. Щепанская, С.И. Левикова. С 90-х годов проводились исследования ролевого движения и ролевой субкультуры, выполненные И. Е. Ферапонтовым, Н. Ю. Трушкиной, А.Е. Медведевым, М.А. Славко. Анализ семиотической и коммуникативной функций ролевой субкультуры основывается на идеях о современном развитии фольклора (Н.И. Толстой) и концепции постфольклора (С.Ю. Неклюдов). Виртуализация повседневности молодежи актуализирует анализ Интернет-пространства как канала коммуникации и специфической языковой среды современной молодежи – публикации В. Нестерова, М. Пипенко.

Молодежные субкультуры возникают и функционируют в контексте социально-экономических отношений, являясь порождением общества массового потребления или испытывая на себе давление индустрии культуры. Основы изучения культурных практик потребления заложены

трудами Т. Веблена; теория социального воздействия на индивидуальное потребление индивида разработана Х. Лейбенштайном; жизненные стили, формируемые в соотношении со стилями потребления, рассматриваются в работах В.В. Радаева, В.И. Ильина. Взаимозависимость идентичности и потребления в эпоху модерна и постмодерна отражена в работах Ю. Хабермаса. Рассмотрением стилевых особенностей молодежных субкультур занимались такие исследователи как Э. Калькутт, М.А. Ворона, Г.Г. Карпова, Е.Р. Ярская-Смирнова. Социологию молодежи в контексте социальной работы разрабатывают В.В. Печенкин, Л.С. Яковлев, В.Н. Ярская.

Признавая вклад указанных социологов в анализ культуры в целом и феномена молодежной субкультуры, в частности, следует отметить, что в отечественной социологии еще недостаточно исследована специфика ролевого движения в перспективе синтеза субкультурного и жизненно-стилевого подходов. Отсутствуют комплексные исследования, позволяющие изучить данный феномен в рамках культурного контекста современной России в русле актуальных вопросов современной социологии и молодежной политики.

Теоретико-методологическая основа исследования. В основу понимания феномена субкультуры ролевого движения были положены идеи отечественных и западных социологов. Теории Т. Адорно, Г. Лукача и Р. Дарендорфа позволяют интерпретировать ролевою субкультуру в аспектах социальной конкуренции и символической борьбы. Особое значение для понимания социальных практик имели теории М. Вебера, П. Бурдьё, позволяющие привлечь к анализу в качестве самоценной переменной анализа ролевою игру в аспекте традиций и установок, принятых в сообществе. Понимание феномена игры и его места в социальной практике было почерпнуто из работ Й. Хейзинга. В разработке методологии прикладного исследования и инструментария использовался опыт исследований российских субкультур в контексте жизненно-стилевых стратегий социологической школы Е.Л. Омельченко и анализ текстов субкультур социально-антропологической школы Т.Б. Щепанской. Концепция идентичности, выраженная в теоретическом вкладе И. Гофмана в сочетании с принципами «понимающей» социологии М. Вебера и концепцией жизненного мира, разработанной А. Шютцем, стала ключевой в рамках разработки методологии подхода эмпирического исследования. Разработка инструментария и анализ данных, полученных в ходе эмпирического исследования, осуществлялись с опорой на работы И.Ф. Девятко, Г.С. Батыгина, Ф.А. Кузина.

Цель исследования – осуществить социальную идентификацию ролевого движения как субкультуры досугового типа в современном российском контексте. В соответствии с поставленной целью предполагается решить следующие задачи:

- рассмотреть основные подходы отечественных и зарубежных исследований к анализу молодежных субкультур;
- истолковать социальный контекст генезиса и трансформации ролевого движения и определить место ролевиков на современной культурной сцене молодежных субкультур;
- на конкретном эмпирическом материале проанализировать внутренние смыслы, каналы коммуникации, выявить специфику фольклорных практик в ее зависимости от состава ролевого движения;
- произвести анализ специфических черт ролевого движения: его субкультурный, общественный, коммуникативный и средовой потенциал;
- осуществить вторичный анализ результатов независимых социологических исследовательских центров, публикации в СМИ, посвященные ролевому движению, для определения социального контекста, влияющего на формирование идентичности ролевиков;
- установить и проинтерпретировать характер имеющихся взаимосвязей ролевого движения как молодежной субкультуры с государственной и молодежной политикой.

Объект исследования – особенности ролевой субкультуры в современном российском обществе. **Предмет исследования** – социальная идентичность ролевого движения в условиях культурных трансформаций.

Эмпирическую базу диссертационной работы составили данные полуструктурированных интервью с участниками ролевого движения, имеющими опыт создания и участия в ролевых играх (N=16, 2008-2009), вторичного анализа результатов социологических опросов, проведенных ФОМ (N=2000, 2002; N = 1500, 2004; N = 1500, 2007; N = 1500, 2008) инициативных исследований, посвященных ролевому движению: А.Е. Медведев (включенное наблюдение, опрос (анкетирование) отечественных и зарубежных участников ролевых игр N=200, 2003), М.А. Славко (2007, 1996 – 2006, N=400); нормативные документы социальной и молодежной политики (N = 4, 2008-2009); фольклорные тексты ролевой субкультуры: отчеты N=10, 1990-2008, правила N=10, 1990-2008, анекдоты N= 20, сайты N=15.

Основная гипотеза исследования. Период культурной и экономической нестабильности мобилизует молодежь на создание альтернативных групп социализации, решающих вопрос культурной раздробленности путем солидаризации вокруг общей идеи, новой социальной практики, сплачивающей молодежные субкультуры. Фольклор ролевого движения в знаково-коммуникативной форме отражает мозаичность и взаимодополняемость субкультур, образующих ролевое движение, в динамике социокультурных трансформаций. Индустрия культуры, как безличные силы стандартизации и маркетизации, обуславливает тенденцию к поглощению молодежных альтернатив.

Ролевое движение способно интегрироваться в рекреационные, консьюмеристские модели поведения, если подвергается риску ценностная сторона субкультуры, унаследованная от неконформистских субкультур.

Научная новизна диссертации заключается в постановке, обосновании и решении задач анализа ролевого движения с точки зрения социальной и культурной составляющей данного сообщества на уровне повседневности и социальных практик в современной России и может быть сформулирована следующим образом:

- 1) с авторских позиций представлены существующие в отечественной и зарубежной социологии методологические основания проблематики сферы культуры и субкультур;
- 2) реализован анализ коммуникативных практик ролевого движения с точки зрения концепции городского фольклора и его особенностей в контексте современного Интернет-пространства;
- 3) проведен анализ взаимодействия современной молодежной политики с ролевым движением;
- 4) определен социальный потенциал ролевого движения;
- 5) выявлены социальные закономерности, способствующие формированию идентичности ролевиков;
- 6) определена культурная специфика генезиса ролевого движения и выявлен принцип интеграции субкультур.

Достоверность и обоснованность результатов исследования подтверждаются непротиворечивым теоретическим обоснованием концепции исследования, применением количественных и качественных социологических подходов в рамках исследования субкультуры ролевого движения, рассмотрением изучаемого феномена в исторической перспективе, соответствием методов и методологии исследования современным подходам, применяемым к интерпретации качественных и количественных социологических данных, сопоставлением полученных данных с результатами исследований отечественных и зарубежных социологов.

Основные результаты исследования формулируются как **положения, выносимые на защиту**:

1. Традиция исследования субкультур в русле социологии деликвентности и противостояния доминантной культуре находит свое отражение в контексте реальных социальных противоречий в системе культуры на уровне каналов коммуникации. Молодежная политика, представляя собой условия для развертывания молодежных культурных практик, в первую очередь, апеллирует к количественным методам исследования общественных процессов, что провоцирует конфликт целей и методов социального планирования. В то же время ролевое движение, отстаивая свою независимость и своеобразие, обращается к свободным

каналам коммуникации, включая Интернет, и внегородскому проведению ролевых игр с целью снизить уровень контроля.

2. Генезис субкультуры обусловлен функциональным императивом системы культуры общества в целом. Ролевое движение сформировалось в эпоху социальной и идеологической неустойчивости постсоветского периода как синтез субкультур альтернативных культурных норм (хиппи, панки) и субкультур досугового типа (клубы любителей фантастики, самодеятельной песни, туристские объединения). Появление неформальных объединений и интеграция их в ролевую субкультуру объясняются возможностями накопления социального капитала группы за счет разнообразия ее участников. Трансформационные процессы в России, начатые перестройкой, продолжают оставаться фоном социальной реальности, актуализируя необходимость расширять способы реагирования и социальные роли. Ролевое движение послужило слепком молодежи 80–90-х годов и до настоящего времени успешно интегрирует новые жизненные стили и течения за счет своей досуговой ориентации, подвижной структуры идентичности и толерантности субкультурных норм.

3. Анализ коммуникативных практик указывает на интегрированный состав субкультур, объединенных ролевым движением, проявляя эту особенность на уровне внутригрупповой символической системы. Среди компонентов фольклорной обусловленности выделены специальный язык, понятный лишь посвященным, значительный объем документированной информации, передаваемой между участниками субкультуры, определяющие нормы, поддерживающие обособленность группы, систему норм и санкций, традиции поведения внутри группы и вне ее. Ролевое движение является группой досугового типа, способной к интеграции субкультур альтернативного образа жизни за счет такой центральной практики, как ролевые игры. Данный социокультурный феномен актуализирует значение социальных практик и их потенциал в качестве силы, интегрирующей сообщество. Универсальность самого феномена игры, как и комплекс убеждений, свойственных ролевому движению, сформировали механизм, обуславливающий высокую степень адаптивности субкультуры и позволяющий менять содержание игр, сохраняя формат и целостность традиций.

4. Анализ результатов социологических опросов показал, что молодежные практики разворачиваются в негативном социальном контексте. Общественное мнение склонно признавать за молодежью потерю морально–нравственных ориентиров и в качестве основной мотивации этого приводит ориентацию молодежи на материальное благополучие. При этом сама молодежь, испытывая стрессовое воздействие нестабильной рыночной экономики, склонна ориентироваться на альтернативные способы социализации и профессионального роста вне

государственных структур и общественных институтов. Требования современной ситуации обусловили феномен разрыва поколений, когда у общества сформированы негативные ожидания в отношении молодежи, а у молодежи – недоверие государственным институтам и общественным процессам. Все это способствует формированию образа ролевиков в представлениях общества как группы досугового потребления, манифестационных практик, духовного вакуума и обуславливает тенденцию группы к изоляции от внешних оценок.

5. Феномен идентичности и самоопределения субкультур остается вне дискурса социального планирования, что создает потенциально опасную ситуацию. В ситуации, когда остро формулируются вопросы культурных конфликтов, основанием для которых являются и вопросы культурной идентичности, наиболее распространенные практики взаимодействия направлены на попытку трансформации, контроль, сдерживание и профилактику молодежных культурных альтернатив. Феномен ролевого движения вызывает широкий резонанс в СМИ, способствуя развитию негативной идентичности, и не только провоцирует формирование социальной отчужденности на основе стигматизации досуговых практик ролевой субкультуры, но и вызывает ее сопротивление в рамках конкурентной борьбы за внимание общества.

6. Социальная среда, сформированная субкультурой ролевого движения, является феноменом, культурно специфичным для постсоветского пространства России. Несмотря на то, что ролевые игры по мотивам книг в стиле фэнтези не являются характерными только для России, необходимо признать, что сама субкультура носит отпечаток своего формирования в условиях постсоветского пространства, а именно, эклектичность и открытость культурных норм к принятию молодежных групп других жизненных стилей. Ролевое движение в России несет в себе признаки и традиции субкультур, участвовавших в первых всероссийских играх 90-х годов. Являясь культурным слепком с неформальной молодежной сцены того времени и сохраняя некоторые элементы убеждений и практик этих субкультур, ролевое движение меняется, принимая лики нового времени, проявляющиеся в нарративах участников, создавая на пространстве ролевого сообщества современную ситуацию молодежной культуры России.

Теоретическая и практическая значимость работы. Результаты диссертационной работы имеют теоретическое и практическое значение для понимания трансформирующихся в современных условиях процессов современной культуры и социальных репрезентаций культурных процессов на уровне субкультур и общественных молодежных движений. Основные положения и выводы, сформулированные в диссертационной работе, могут быть использованы как ресурс дополнительных исследований субкультуры ролевого движения, представленного в

большинстве городов России. Социальный аспект исследования дает представление о существующей на данный момент ситуации отчужденности молодежной и государственной политики от современных реалий, что способствует налаживанию диалога, содействуя интеграции и предупреждая формирование «моральных паник» вокруг практик ролевого движения, в частности, и культурных практик молодежи в целом.

Апробация основных положений исследования. Диссертация обсуждалась на кафедре социальной антропологии и социальной работы Саратовского государственного технического университета. Основные положения и выводы, содержащиеся в диссертации, отражены в публикациях автора и были представлены им в докладах на следующих конференциях и семинарах: Всероссийской конференции «Фольклор малых социальных групп» (Государственный республиканский центр русского фольклора, Москва, 2007); научном семинаре в рамках образовательного курса «Молодежные культуры и субкультуры» (Москва, 2008); XV Международной конференции молодых ученых «Ломоносов-2008» (Москва, 2008); Всероссийской научной конференции «Корпоративная культура в социальной сфере» (Москва, 2008); Круглый стол по теме «Молодежные субкультуры: pro et contra» (Саратовский государственный университет, Саратов, 2009); Международной конференции «Потребление как коммуникация» (Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, 2009).

Публикации. По теме диссертации опубликовано 9 научных работ, в том числе две в изданиях, рекомендованных ВАК.

Структура диссертации включает введение, четыре раздела, заключение, список использованной литературы, приложение.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** к диссертационному исследованию обосновывается актуальность темы диссертации, осуществляется постановка проблемы, раскрывается степень разработанности проблемы, обозначается понятийное поле исследования, формулируются цели и задачи, объект, предмет, методы и гипотеза исследования, представлены методологические основы диссертации, обозначены положения, демонстрирующие новизну и теоретико-практическую значимость работы.

В **первом разделе «Социологические дискурсы феномена субкультуры»** представлен анализ предмета исследования с точки зрения наиболее значимых социологических направлений с применением функционалистского, критического, интерпретативного и экзистенциального подходов. В этой части диссертационного исследования вводится терминология, применимая к предмету социологии субкультур, сопоставляются различные теоретические подходы к пониманию культуры, ее общественной роли и функций, обсуждается

взаимозависимость культуры общества и его субкультур на примере ролевиков. Культура рассматривается автором в русле функционализма вслед за идеями Э. Дюркгейма и Т. Парсонса как самоорганизующаяся система, поддерживаемая духом солидарности, субкультура воспринимается как элемент данной системы с тенденцией к аномии и по своей природе направлена на развал общества за счет дифференциации культурных стандартов и различия в интерпретации социальных фактов. В таком случае изучение своеобразия субкультур не имеет самостоятельной ценности.

Представители критической теории, например Т. Адорно, подвергают значительной критике индустрию культуры как рационализированные, бюрократизированные структуры, являющиеся инструментом воздействия транслирующим, производимые в больших количествах и широко распространяемые через средства массовой информации, идеи. Г. Лукач утверждал, что несостоятельность такой культуры дает шанс угнетенному классу развить свою идеологию, укрепив классовое, т.е. внутригрупповое сознание, позволяющее противостоять манипулированию, определяя роль альтернативной культуры как инструмента осознанной социальной борьбы. Дискурс противостояния в рамках социального конфликта, по К. Дарендорфу, определяется как любое отношение между элементами, которое можно охарактеризовать через объективные или субъективные противоположности, то есть степень осознанности конфликта не важна для определения отношений как конфликтных, в таком случае и досуговая субкультура ролевого движения обречена на противодействие со стороны общества. В качестве примера негативной реакции со стороны общества автор приводит пример актуального для ролевого движения конфликта с представителями СМИ, в частности журналистами печатных изданий регионального и федерального значения, формирующих негативный образ, как представителей движения, так и субкультурных практик.

Причины конфликтности субкультурного дискурса автор склонен искать в историческом ключе социологии субкультур, поскольку рассмотрение субкультур с точки зрения концепции делинквентности было характерно для представителей Чикагской школы (Р. Парк, Э. Берджесс, Р. Маккензи, Р. Каван, К. Шоу, Г. Маккей), сформировавших понимание термина «субкультура» как того, что объединяет группы маргинальных слоев общества. Введя в социологию принципы изучения культурной специфики малых групп, они закрепили за самим феноменом субкультуры стойкую негативную коннотацию. Автор обращается к теории ярлыков Ламерта, заключая, что в современной социологии существует убеждение о девиантности, но вовсе необязательной делинквентности субкультур, данная точка зрения позволяет говорить об уходе социологической теории и практики от оценочности суждений.

Рассмотрение субкультуры с точки зрения экзистенциализма (Ж.П. Сартр) позволяет автору расширить представление о конфликтной природе досуговой субкультуры как индивидуальной попытке противостоять безликой заданности социальным ограничениям, позволяя проявить свободу, как в выборе ролевой субкультуры, так и в выборе ролей и характера игр.

«Понимающая» социология М. Вебера утвердила ряд принципов, которые и в настоящее время являются актуальными для социологического исследования: очищение от субъективности и одновременное погружение в субъективность, необходимые для качественного исследования. Это приводит к анализу предпосылок, к истории субкультуры ролевиков, начало которой принято считать от 1990 года, и субкультуры толкиенистов, в большой степени определивших становление ролевой игры по миру Дж. Р. Толкиена.

По определению Дж. Ритцера, макро- и микроуровень, следуя внутренней логике терминов обращает исследователя к структуре или действию соответственно. Применение в исследовании ролевого движения теории интегративной социологии Э. Гидденса позволяет избежать затруднений микро - и макроподходов, приняв в качестве основной переменной анализа целостную социальную практику, разворачивающуюся в пространстве и времени. Поскольку досуговая субкультура ролевиков непосредственно основана на практике игры, являющейся одновременно и деятельностью акторов, и самооценным ресурсом рефлексии, в контексте исследования практик субкультуры игра и фольклор выступают как воспроизводство правил и ресурсов, характерных для актуального времени и пространства. В теории П. Бурдьё габитус – это пространство и одновременно возможность для производства мыслей, восприятия, выражений и действий, пределы которого (габитуса) определены историческими и социальными условиями его производства. Габитус может считаться срединной точкой между практикой и опытом, предлагая варианты поведения и варианты истолкования их результатов, индивидуальный габитус группы является проводником ее личного стиля, основываясь на гомогенности когнитивных и мотивационных компонентов габитуса членов группы.

К исследованию также были привлечены идеи Дж. Г. Мида, И. Гофмана в качестве теорий, привлекающихся к исследованию культур, с точки зрения активной деятельности человека по взаимодействию с символически опосредованной социальной реальностью и произвольно выбранной ролью в театральном обществе.

Автор определяет современные методологические альтернативы теории субкультур, такие как: общественные движения, локальные сети, социальные страты, жизненные стили и социальные среды, приводя в качестве примеров исследования Е. Омельченко в рамках стилевого

подхода к исследованию субкультур, и Б. Гладарева, исследовавшего специфические социальные среды, характерные для молодежи 80-90-х годов. Анализ природы ролевого движения выявляет особенности, позволяющие говорить о большем значении социальной среды, нежели только о жестких границах, характерных для субкультур.

При анализе товарно-денежных взаимодействий в субкультуре ролевого сообщества, руководствуясь принципом редукции, автор подвергает анализу функции денежных средств. На основе результатов эмпирических материалов и рассмотрения социальных факторов автор определяет материальную составляющую как аспект доминирующей культуры потребления, от которой неформальная субкультура ролевого движения стремится быть отличной.

Задачей второго раздела диссертационного исследования **«Коммуникативно-символическая система ролевой субкультуры»** является изучение особенностей деятельности и фольклорных практик ролевой субкультуры, для чего необходимо обратить внимание и попытаться интерпретировать тот богатый письменный материал, который ею создается. На фольклорных материалах молодежной субкультуры раскрываются каналы развития внутригрупповой идентичности, способы коммуникации малой группы, механизмы рефлексии общего социального опыта.

Автор проводит анализ коммуникативных практик ролевиков с точки зрения непосредственной и опосредованной (фольклором) коммуникации. Анализ содержания фольклорных практик позволяет определить саму возможность фиксации паттернов поведения и символической структуры как фактор, обуславливающий стабильность, а открытое размещение текстовых материалов обуславливает понимание фольклорной функции как опосредующего фактора полилоговой коммуникации. Анализ трансформации коммуникативных практик ролевого движения позволяет поднять вопрос о критериях предпочтения ролевыми незанятыми каналами коммуникации, формировании собственного языка, фольклорных жанров, что соответствует критериям определения субкультур. Далее, автор обращается к рассмотрению понятия «постфольклор», определяющего современное представление о городском фольклоре как области словесности, тексты которой развиваются по фольклорным схемам, но не подходят под формальное определение фольклора как неустойчивого, не обладающего жанровой четкостью, фиксированного в виде текста, создателями которого может являться небольшая узкоспециализированная социальная группа, субкультура. Автор отмечает, что анализ текстов является важной частью исследования, поскольку ролевая субкультура обусловлена текстовой информацией. Ролевые игры, чаще всего, происходят по мотивам книг, сущность игр в виде правил игры носит текстовый характер, обязательный для ознакомления, задавая правила и

ориентируя участника в пространстве игры, после игр создаются рассказы/отчеты игрока об игре, анекдоты, байки.

Обращаясь к теории Ю. Хабермаса, автор утверждает положение о том, что при анализе языка общения можно выделить структуры, призванные обеспечивать формулирование и воспроизводимость социальных практик ролевого движения. Анализ жаргона на материале анекдотов способствовал выявлению смешанного характера субкультуры: толкиенистскую тематику, жаргонизмы, свойственные компьютерщикам, геймерам и хиппи. Выделение наиболее употребляемых слов и присутствие наибольшего означивания практик и понятий, используемых в играх ролевиков, позволяют сделать вывод о том, что большая часть жаргона связана с миром игры: материальным (знаковым), событийным, ценностным и социальным слоями, а также – с состояниями самосознания и деятельности игрока с точки зрения его обусловленности ролью и игровой ситуацией. Наиболее значимыми словами признаются слова, связанные с характером вживания в роль; в качестве отражения иерархичности выделены такие понятия: игрок, игротехнический персонаж, мастер, что отвечает дифференциации функций в сторону большей социальной значимости. Автором выделяется специфический для ролевой субкультуры жанр – отчет. Согласно проведенному анализу структуры данного жанра, его основное значение можно определить как фиксацию непосредственного опыта игроков в художественной форме, что позволяет ролевикам делиться, как пережитым опытом, так и конструктивными замечаниями, направленными в адрес организаторов – мастеров. В то же время «правила» и «вводная» являются специфическими жанрами, в которых имеют право писать только мастера для игроков и только до игры – создавая необходимый настрой и давая представление о законах игрового мира и санкциях (вплоть до исключения из игры особо злостных нарушителей). Переходя к анализу особенностей, которые придает Интернет-пространство как среда, автор разделяет Интернет-ресурсы ролевого сообщества в отношении целей, размещения и наполнения на два вида: информационные (новостные) и фольклорные (текстовые).

Автор заключает, что фольклорная деятельность ролевого сообщества, как и научное представление о фольклоре, прошло путь от приоритета традиции (подражание, почитание литературного наследия Дж.Р.Толкиена) к приоритету свободы от стандартов (универсализация смыслов в рамках анекдотов, шэринговый характер отчетов).

В третьем разделе **«Социальный контекст ролевой субкультуры»** автор ставит своей задачей составление целостного представления об условиях существования и развития субкультуры ролевиков, анализируя представления о молодежи в целом, актуальных времени ценностях и инструментах достижения субъективного благополучия. В качестве

ресурса для проведения вторичного анализа автором привлечены результаты всероссийских опросов населения в целом и непосредственно молодежи, проведенные за последние несколько лет в современной России, с целью описания общественного пространства, в котором существует субкультура ролевиков: социальный и культурный фон, а также рассмотрены актуальные вопросы осуществляемой государством молодежной политики. Аспект потребления рассматривается в контексте социальной практики ролевого движения, на которую осуществляется постоянное давление со стороны индустрии культуры. Для описания качеств, механизмов символической борьбы привлекаются теории, определяющие потребление в зависимости от неконформистских социальных установок группы. Анализируя потребление в контексте ролевого движения, автор отмечает разницу специфики потребления в момент формирования субкультуры и на данный момент, заключая, что первоначальная фиксация ролевого движения на творчестве Дж.Р.Толкиена была обусловлена не столько за счет фанатского пристрастия к его творчеству, пристрастия, близкого к фанатизму, но и в результате выбора его произведений как наиболее доступных на фоне закрытого доступа к миру фантастики 80-90-х годов прошлого столетия.

В аспекте анализа социального контекста автором привлекаются данные всероссийских опросов общественного мнения, сами по себе демонстрирующие противоречивость формулировки понятия «молодежь» в социологических исследованиях за счет нечетких критериев социальных критериев молодежи как группы. Автор делает вывод, что исключение определенного процента молодежи из общества, допущенного к выражению своего мнения, является одним из факторов, обуславливающих формирование неформальных субкультур молодежи. Нечеткая формулировка определения возрастного признака также влечет за собой потерю точности исследований, на которые опираются институты власти при разработке программ молодежной политики.

Сопоставляя результаты исследований, проведенных на базе ФОМ, автор выявляет общую картину убеждений, присущих современному российскому обществу: представление о современной молодежи: худшей и праздной – по представлениям старшего поколения; но целенаправленной, обладающей сформулированными жизненными принципами, позволяющими достигать успеха посредством собственных усилий – с точки зрения самой молодежи. Такое противостояние демонстрирует ситуацию взаимного недоверия молодежь–общество, которое только усиливается, несмотря на попытки руководителей молодежной политики наладить коммуникацию средствами вовлечения молодежи в политическую или социальную жизнь.

Автором приводятся данные, свидетельствующие о значительной распространенности ролевого движения в локальном и глобальном

аспектах, раскрываются значение и роль региональной специфики российских регионов, в качестве центров толкиенистского (впоследствии и ролевого движения) с начала 1990-х годов определяются такие крупные российские города как Москва, Санкт-Петербург, Казань, Екатеринбург, Новосибирск.

В четвертом разделе **«Социальная идентичность ролевого движения»** автор обращается к анализу факторов, обуславливающих социальную идентичность субкультуры ролевиков, а также внутренних убеждений, являющихся ядром воссоздаваемых культурных практик. В ходе исследования подвергаются анализу внутренние и внешние предпосылки конструирования идентичности участника ролевого движения, определяются сущность и значение центральной практики ролевой субкультуры – ролевой игры. Помимо анализа материалов, полученных в интервью, автор обращается к описанию того социального контекста, который обуславливает тенденции развития субкультуры ролевого движения и ее сущностных признаков.

В качестве обоснования выбранной стратегии исследования автор определяет основные виды социологического инструментария, которые традиционно используются в социологической практике для исследований малых социальных групп. Выделены ключевые признаки российских субкультур, обусловленные социально-политическими изменениями, происходившими за последние 19 лет существования ролевого движения, и определена ситуация, сложившаяся в методологии исследования субкультуры. Согласно методологической концепции автора и практике современных исследователей обосновывается использование количественных и качественных методов, позволяющих рассматривать ролевое движение как на микроуровне, так и на макроуровне. Сочетание формализованных и неформализованных методов дает представление как о сущности субкультурных практик, так и о ситуации культурного и социального контекста развития субкультуры ролевиков в современной России. Автор приводит пример нечувствительности традиционных статистических методов к реалиям современного общества, обосновывая гипотезу о возможных недостатках реализации некоторых государственных и молодежных программ конкретными примерами (Перепись населения 2002 года, проект организации социальных ролевых игр под эгидой Единой России).

В работе проводится анализ интервью, направленный на установление ключевых особенностей социальной и групповой идентичности участников ролевого движения. В ходе анализа детерминант, обуславливающих особенности ролевых игр, автор приходит к заключению, что в условиях децентрализации самого движения закономерны и различия в трактовке смысла и методах организации ролевых игр, которые происходят в силу своеобразия индивидуальной

истории возникновения местного сообщества и степени благоприятности условий. Так, например, социальные условия таких крупных городов как Москва, Петербург, Казань обуславливают широкие возможности для развертывания деятельности ролевого движения и в силу этого являются неформальными центрами движения. Территориальная разделенность, по свидетельствам самих ролевиков, обуславливает тематическую специфику самих игр: там, где возможны открытые манифестации субкультуры, большее внимание уделяется внешней стороне ролевых игр; там, где таких возможностей нет, за счет иного социального контекста большая часть игр направлена на внутреннюю, мистериальную концепцию игры. Социокультурная идентичность участника ролевого движения строится на основе постсубкультурного подхода: ценностный уровень установок субкультуры обусловлен принципами неформальных молодежных объединений, а основным критерием вовлеченности игрока становится мотивация играть и готовность «не быть как все». Ролевое движение как молодежная группа, не сводимая к субкультуре, не уникальна в своем роде, поскольку является вариацией специфической социальной среды, принципы которой в своем исследовании культуры ленинградской молодежи 80-90-х годов сформулировал Б.С. Гладарев на материале социальной среды, сложившейся на основе клуба САЭ (Сибирская археологическая экспедиция).

Личностные смыслы ролевой игры в целом сводятся к ресурсам досуга и обучения: ролевые игры как средство расширения диапазона социальных ролей и реакций, недоступных в повседневном общении. В аспекте сущностных аспектов ролевой игры автор формулирует параметры игр, выделенных игроками. Сама игра чаще всего определяется респондентами как часть всеохватной природы феномена игры и ролей в общественной практике, строится на основе понимания общественных процессов как сценарного диапазона. И, тем не менее, обращение к практическому опыту участия и оценки ролевой игры дали список характеристик, которые удалось собрать в две группы: а) оценка с точки зрения досуга: понравилось – не понравилось, б) оценка с точки зрения процесса: качество «отыгрыша» игроков, качество организации игры мастерами. Упоминаемые респондентами функции ролевой игры удалось свести к двум основным: Игра как отдых и Игра как обучение. Была выявлена существенная ценность ориентации ролевиков на новизну и свободу, как ключевые аспекты рассматриваемой субкультуры. Автору удалось выявить иерархию, являющуюся частью практик ролевого движения, отметить формальную иерархию (как разделение функций), признаваемую игроками на игре, и неформальную иерархию, основанную на традиционных для неформальных субкультур переменных: опыт, мастерство, вклад в ролевые игры региона.

В **заключении** автором приводятся основные теоретические выводы и результаты проведенного исследования. В **приложении** представлен инструментарий эмпирического исследования, приведены список респондентов, перечень рассмотренных сайтов.

Основное содержание диссертации отражено в публикациях автора.

По списку ВАК:

1. Орлов Д.В. Глобальное и локальное: ролевая субкультура российских регионов/ Д.В. Орлов // Регионология. 2009. №2. С.333-336. ISSN 0131-5706.

2. Орлов Д.В. Коммуникативные особенности ролевой субкультуры/ Д.В. Орлов // Вестник Саратовского государственного технического университета. 2009. №2 (38). С. 278-283. ISSN 1999-8341.

В материалах международных и российских конференций (Постановление Правительства №227 от 20.04.2006)

3. Орлов Д.В. Сопоставление социологических теорий и подходов в рамках исследования субкультуры ролевиков / Д.В. Орлов // Материалы докладов XV Междунар. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов-2008»: сб. науч. статей. М.: Изд-во Москов. гос. ун-та, 2008. С. 58-60. ISBN 978-5-91579-003-1.

4. Орлов Д.В. Потребление артефактов: аутентичная культура потребления ролевой субкультуры / Д.В. Орлов // Потребление как коммуникация-2009: материалы V Междунар. конф. СПб.: Интерсоцис, 2009. С. 152-154.

В других изданиях:

5. Орлов Д.В. Через семь палантиров до самого Мордора: интерпретация фольклорных жанров субкультуры ролевиков / Д.В. Орлов, А.О. Абрамова // Фольклор малых социальных групп: традиции и современность: сб. науч. статей. М.: Изд-во Гос. республ. центра русского фольклора, 2008. С. 175-192. ISBN 5-86132-057-1.

6. Орлов Д.В. Ролевые игры как способ конструирования социальной реальности: на примере субкультуры ролевиков / Д.В. Орлов // Художественно-творческие методы и технологии в социальной работе: сб. науч. статей. Волгоград: Изд-во Волгоград. гос. пед. ун-та, 2008. С. 90-95. ISBN 978-59935-0019.

7. Орлов Д.В. Примеры ролевой деятельности в медицине и общественной практике / Д.В. Орлов, М.М. Кириллов // Вестник новых медицинских технологий. 2008. №1. С. 183-184. ISSN 1609-2163.

8. Орлов Д.В. Жизнь понятия и феноменов культура, субкультура: изучая ролевиков / Д.В. Орлов // Жизнь: бытийственный, ценностный и антропологический аспекты: сб. науч. статей. Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 2008. С. 219-223. ISBN 978-5-91272-493-0.

9. Орлов Д.В. Ролевые игры как вид экстремального туристического досуга / Д.В. Орлов // Социальные ориентиры современного города: здоровье, спорт, активный туризм: сб. науч. статей. Саратов: Саратов. гос. техн. ун-т, 2007. С. 156-158. ISBN 5-7433-1788-7.

Орлов Дмитрий Владимирович

СУБКУЛЬТУРА РОЛЕВИКОВ В СОВРЕМЕННОМ РОССИЙСКОМ ОБЩЕСТВЕ

Автореферат

Корректор О.А. Панина

Подписано в печать 06.10.09

Формат 60×84 1/16

Бум. офсет.

Усл. печ.л. 1,0

Уч.-издл. 1,0

Тираж 100 экз.

Заказ 434

Бесплатно

Саратовский государственный технический университет

410054, Саратов, Политехническая ул., 77

Отпечатано в Издательстве СГТУ. 410054, Саратов, Политехническая ул., 77